editora $ anti-capitalismo

oldgameszine.wordpress.com

OLD GAMES ZINE

#35 janeiro/fevereiro 2008

ESPECIAL

Games do Momento:

Yazuka (PS2)
Dementium: The Ward (DS)
Need for Speed Pro Street (PS2)
Sonic Heroes (PC)
Advance Wars: Days of Ruin (DS)

"Quando a Pirataria Acerta"

- Colimar destrincha o lado positivo das 'produtoras alternativas'.

"O que rolou em 2007"

- Os títulos mais relevantes para Wii, 360, PS2 e Nintendo DS.

O MELHOR DOS 16 BITS

Editorial

por Max Carnage

É.. pois é.. mas é.. demoramos um pouco agora né.
Sim, pegamos umas feriazinhas de fim de ano. Não sei por onde começar mas vamos por partes. Há algum tempo foi divulgado no orkut nosso mais novo BLOG - oldgameszine.wordpress.com - Lá estamos postando praticamente todos os dias, trazendo novidades, desafios aos games, tudo que está acontecendo no mundo dos jogos, culinária, permufes, pornografia, feira-livre, etc. Ok, os 4 últimos itens são brincadeira. Mas sério porra, se você ainda não visitou, dê uma passadinha, comente, divulgue, e seja feliz :D
Voltamos, novamente com o Staff incompleto por alguns problemas pessoais de cada mas a zine não pára de trazer talentos do mundo da internet. Apresento a vocês, leitores, o criador do famoso quadrinho "A Cobra Executiva" lá do blog, Luciano Von F., sejam amiguinhos.
Aconteceram várias coisas no mundo lá fora enquanto estivemos ausentes que nem dá vontade contar tudo, mas está tudo lá no nosso blog (agora aguentem, vou fazer vocês visitarem na marra xD) porém, vamos a alguns artigos sim e pronto.

Equipe Old Games Zine #35

Max Carnage
Editor, Diretor e Paper Boy

Matt
Editor e PDF Converter

Colimar
Editor

Diego "Batera"
Editor

Bruno Carreirão
Colaborações Especiais

Bruce Uppercut
Colaborações Especiais

Luciano Von F.
Colaborações Especiais

Pato Donald
Colaborações Especiais

Seu Madruga
Colaborações Especiais

Mina A
Musa Inspiradora

ALEATORIEDADE por Max Carnage

- Pra quem curte Mortal Kombat e possui uma conta no orkut, agora você pode testar suas habilidades nos Torneios que está rolando na comu MK On-line (www.orkut.com/Community.aspx?cmm=8820414). Não sei direito como funciona mas dá uma passada lá, se inscreve, participa e enfim, é massa.

- Reza a lenda que os direitos de propriedade intelectual da Disney sobre o personagem e funcionário da Old Games Pato Donald acabam em 2009. Se o fato for verídico não seremos mais processados pela mesma e o Pato será nosso escravo pelo resto da vida BWAHAHHWAHAHA!! Bom, claro que se a Warner pagar mais não faremos questão de ter esse mala por aqui.
PD: $#$#@COMO É#$ $#@QUE É?!?#@$#$@ >:(
Brincadeira, pato... -_-

- As ações das empresas $ Afro-Capitalismo $ na qual engloba nossa zine subiram para 8% em relação ao mesmo período do ano passado. Isso significa que ficaremos milionários em breve xD

- Uma notícia fresquinha mandada pelo nosso colega Colimar: A produção de Rock Band para o Wii está em andamento e ficou em segredo e atrasou por um motivo bombástico: esta versão terá um novo instrumento totalmente exclusivo e a Nintendo está preparando um grande lançamento. Este instrumento será nada mais nada menos do que uma ressurreição da Power Glove para que o jogador toque como nesta demonstração:
http://br.youtube.com/watch?v=P7THKUclnBQ
O lançamento continua indefinido, mas especula-se que será antes do segundo semestre de 2008.

Bom, é isso.. no mais, pela milésima vez, visitem nosso blog, lá tem mais notícias.

Notas dos Editores

Em primeiro lugar, feliz ano novo piazada! Vou te contar, existem poucas maneiras mais NERD de passar a virada do ano do que jogando Street Fighter 3 acompanhado de mais 2 pessoas com seus respectivos notebook e NDS, mas tudo valeu a pena quando detonei o Gill com um belíssimo Rocket Uppercut para em seguida ouvir os fogos da virada saudando minha vitória (perguntem às testemunhas).

Expecativas para 2008? Bem, para Wii temos Super Smash Bros. Brawl já em fevereiro, e quem acompanha o site sabe que o jogo tem potencial para ser, pelo menos, um dos melhores do console, para PC espero ansiosamente por Fallout 3, sequência do fantástico RPG cujo os fãs esperam a 10 anos por uma continuação! 2008 vai ser o ano em que a briga dos new-gen vai esquentar pra valer, estarei me preparando com um Wii, um DS e se tudo der certo um PC novo para aguentar o tranco dos últimos jogos pesados que saírem! E você?

Bruce Uppercut

Depois de anos como um mero leitor assíduo e acompanhando a produção da revista ao lado de nada mais nada menos do que o criador/editor/paper boy e ocaralhoaquatro Max Carnage, no ano que passou, acabei sendo convidado para contribuir com a OGZ. Espero que gostem das merd...digo, colunas que vou escrever aqui e que sejamos bons amigos ^_^ !!!

Luciano Von F.

Bem amigos da old games, a novidade-mor essa edição é o - ainda não citado - blog. O bicho é alimentado com notícias de games de ontem e hoje, animes, filmes e qualquer assunto aleatório que apareça, além de ser o depósito de todas edições dessa querida zine ilustrada e das versões clássicas também. Já temos parceria com 6 blogs de games e quase 10 mil acessos nesses primeiros meses, não deixe de favoritar esse fenômeno: oldgameszine.wordpress.com No mais, muito DS pra mim, além de ter a idéia doida de zerar todos os Megamans classicos, até o dia que publiquei isso já terminei do 1 ao 4 do NES e tô jogando o 5. Rock on!

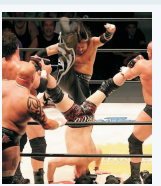
Matt

"Adeeeeuuus aano veelhoooo, feeliiiiiz aaano noooooovooo". Como to prevendo que a maioria vai falar sobre isso, o que falarei sobre ano novo limitar-se-á à esse trecho dessa porra de música que todo ano é tocada e cantada incessantemente. POrtanto, vamos direto ao que interessa: COMPREI UM XBOX 360 =DDD! Vejam que loucura: certo dia eu dormi e sonhei que estava afim de comprar um Xbox 360. Quando acordei, eu realmente estava afim de comprar um Xbox 360. Pois fui lá e comprei. E agora estou deveras feliz jogando Mass Effect, Assassin's Creed e outros quitutes! Na próxima edição, quando o console ja tiver sido bem degustado, falarei melhor dele. Enquanto isso, leiam a seção especial sobre os melhores de 2007 e morram de vontade de ter um Xbox 360 também!

Bruno Carreirão

Olá, amigos da OGZ!! Neste início de 2008, gostaria de desejar um feliz ano para todos os leitores!! ^_^ Bom, quanto ao que interessa, nestas últimas semanas andei jogando muito SONIC. É. SONIC ADVENTURE DX Director's Cut e SONIC HEROES pra PC e SONIC ADVANCE 3 pro GBA. Além disso, joguei também MEGAMAN ZX e ZX ADVENT pro Nintendo DS (emulador, claro xD). Para SNES, descobri uma relíquia da antiga SQUARESOFT, nunca vendida para o ocidente, mas que joguei devido a um patch em inglês: TREASURE OF RUDRA. Ainda estou me acostumado a escrever os nomes das próprias magias que eu uso, hehehe. No mais, tou aqui ocupadaço com plantões e aulas da pós-graduação. Quanto a animes, baixei SHURATO dublado pra matar as saudades da minha infância. Tá sendo muito legal reconhecer os golpes e as pessoas que conhecemos no desenho. Bem, é isso. Vou nessa, ensaiar por umas 3 horas com a banda pra desestressar de tudo. Grande abraço a todos!! _o/

Diego "Batera"



~ouch?

Top da Old

Nesta edição: os favoritos da era 16-bits da galera da zine.

Colimar

10
Starfox (SNES)

"Joguinho de nave" que não perde o fôlego nunca.

9
Chrono Trigger (SNES)

Exemplo de como fazer jogo, dá de 10 na versão de ps1 e seus loadings.

8
Rock n' Roll Racing (SNES)

precisa falar mais alguma coisa?

7
Tetris Attack (SNES)

Isso em multiplay é coisa pra disputa de horas e horas.

6
Street Fighter 2 (SNES/MD)

Obrigatório, sem mais palavras.

5
Sonic 3 + Sonic & Knuckles (MD)

Sonic em sua melhor fase na aventura mais grandiosa e megalomaníaca de toda a sua historia.

4
International Superstar Soccer (SNES)

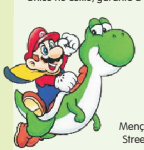
Não importa a versão, que seja até campeonato brahileño.

3
Contra 3 (SNES)

Não tem comparação.

2
Super Mario Kart (SNES)

Único no estilo, garante a diversão até hoje.



1
Super Mario World (SNES)

Jogo de aventura que deu o padrão pra toda uma geração, é definitivo.

Menções honrosas: Kirby Avalanche, Striker, Zelda, Streets of Rage e 90% dos jogos de Fórmula 1 que saíram no começo da vida do SNES.

Max Carnage

10
Magical Quest 2: Great Circus Mistery (SNES/MD)

A Capcom era grande mestre na arte dos games, principalmente nos 16-bits. Conseguia pegar personagens como Mickey e transformar num game que prendia até quem não curte games com personagens de desenhos animados (preconceito) até o final, até porque o game é fácil, portanto, acessível a todos.

9
Bugs Bunny in Rabbit Rampage (SNES)

Pouco comentado pra caramba, um dos meus favoritos simplesmente por ser um ótimo plataforma, meu gênero favorito da época. Controle o coelho mais famoso do mundo e jogue tortas e bombas no Eufrazino, Coiote, Hortelino e etc no melhor estilo do Perna.

8
Donkey Kong Country (SNES)

Pois é, sou fã da série. O primeiro, mesmo eu sendo um pirralho de 7/8 anos, me prendeu por horas e fez eu gostar notas em locações, até finalmente ter o cart.

7
Blackthorne (SNES)

Blizzard e seus action-puzzle botando pra quebrar. Com um visual e sons encaixados perfeitamente para o game, BT te faz encarar a besta da maneira mais divertida.

6
Sonic 3 (MD)

Longa e desafiadora aventura do porco-espinho junto a seu amigo Tails contra Knucles e os planos sujos de Robotnik atrás das gemas e salvando os animais.

5
Donkey Kong Country 2 (SNES)

Um dos games que mais aguardei nos 90, não me decepcionou em quase nada. Desafio de primeira, quest fantástica atrás do anterior protagonista DK, as corridas, tudo agrada.

4
Final Fantasy IV (SNES)

Provavelmente o melhor jogo da série FF pros 16 (não joguei muito o VI). História cativante, personagens de primeira e uma boa lição de vida fazem deste um joguinho de ouro.

3
Super Mario World (SNES)

Último do meu TOP geral, em 10° lugar, mas no espaço dos 16-bits este fica em terceiro, por ser um game marcante.

2
Spider Man & Venom: Maximum Carnage (SNES/MD)

Novamente, comentando na edição anterior da zine, no 7° lugar.

1
Chrono Trigger (SNES)

Já foi comentado na edição anterior no TOP geral, em 3° lugar.

Bruno Carreirão

10
Comix Zone (MD)

Um cartunista vai parar dentro de sua própria história em quadrinhos. Jogaço animal, com os quadrinhos muito bem caracterizados e cenários interativos.

9
Toejam & Earl (MD)

Dois ETzinhos subindo e descendo nas fases a procura das partes de uma nave, enfrentando inimigos como um velho vestido de cenoura com tomates, estilingues e outras bizarrices que vinham dentro de caixas de presentes. Clássico absoluto!

8
Two Crude Dudes (MD)

Eleito por mim no blog o melhor jogo trash de todos os tempos.
Não podia ficar de fora né

7
Altered Beast (MD)

Raise from your grave! Fortões seminus vão metendo a porrada nos inimigos e catando bolinhas azuis. Depois de 3 bolinhas eles tiram toda a roupa e se transformam em animais cheios de poderes. Simples, porém clássico!

6
Chrono Trigger (SNES)

RPG foddstico que se passa em várias épocas da história num mesmo mundo. Quem nunca jogou é um boboca.

5
Battletoads & Double Dragon (SNES/MD)

Junte sapões fortões com os irmãos Billy e Jimmy Lee e saia ditribuindo bordoadas em cima de inimigos bizarros. Simplesmente hilário!

4
Streets of Rage 2 (MD)

Final Fight de cu é rola! Streets Of Rages 2 é o beat em up mais foda de todos! Jogo de macho.

3
Mortal Kombat 2 (MD)

Pancadaria, violência e sangue, tudo que um bom game deve ter! Botei só o do Mega porque o do Super Nintendo era censurado.

2
Beyond Oasis (MD)

A partir do Nintendo 64, Zelda ruleia. Mas antes disso, Zelda é o caralho! Beyond Oasis comanda! Ambientação nas arábias, gráficos beautiful pra caralho, trilha sonora muito foda (Yuzo Koshiro XD), muitas armas, puzzles bem elaborados e jogabilidade foda.

1
Sonic 3 & Knuckles (MD)

O cartucho do Sonic & Knucles tinha um encaixe em cima pra colocar outro cartucho. Sabe o que acontece qaundo tu põe o Sonic 3? O melhor jogo do Mega Drive!

Diego "Batera"

10
Phantasy Star IV (MD)

Ser um mercenário e resolver os problemas da população pode ser bem rentável, mas quando você é requisitado para salvar o mundo, a responsabilidade aumenta. E os perigos também.

9
Actraiser (SNES)

Você é uma entidade divina que constrói e guia civilizações, eliminando monstros e permitindo o desenvolvimento de cidades e reinos. Muito rôx.

8
Street Fighter 2 (SNES/MD)

Hadouken! Shoruyken! Tatsumaki senpukyaku!! (e isso nem de longe parece com o RADACTACTÜGEM).

7
Bahamut Lagoon (SNES)

Jogo que não foi conhecido nas américas (mancada típica da SQUARESOFT) mas que é um rpg estratégico com batalhões de soldados lutando ao lado de Dragões!! Muito intrigante e prende você até o último tabuleiro.

6
Seiken Densetsu 3 (Secret of Mana 2) (SNES)

Escolha dentre 6 improváveis heróis, resolva conflitos pessoais, ache armas e equipamentos lendários, destrua as bestas elementais e defenda os cristais de Mana para que a força mágica do mundo não desapareça. Um dos MELHORES RPGs do SNES.

5
Breath of Fire 2 (SNES)

Ryu é um órfão descendente do clã dos Dragões que foi atacado por um monstro quando criança. Mas ao conhecer a real situação do mundo em que vive, ele entra em contato com seus poderes latentes, podendo se transformar em Dragões com enorme força destrutiva. O melhor RPG da série BOF, na minha opinião.

4
Sonic The Hedgehog 2 (MD)

Sonic & Tails versus Dr. Cara de Ôvo. Quem esse cientista louco acha que engana?? Não o deixe pegar as esmeraldas do Caos!! Go Super Sonic go!!! _o/

3
Final Fantasy IV (SNES)

Um Cavaleiro negro que vira Paladino, uma maga branca, um dragoon, 2 irmãos magos, um bardo, um monge lutador, um mecânico e um príncipe ninja unem forças contra uma força maléfica que quer aniquilar nosso mundo, e se precisarem, eles vão lutar até na lua!! xD

2
Streets of Rage 2 (MD)

Tem coisa melhor que ver a Blaze lutar?? acho que não *_____*

1
Chrono Trigger (SNES)

Crono, Marle e Lucca vão parar em outra linha temporal depois de um experimento de teletransporte mal sucedido. e daí em diante, é só confusão e muita ação, com gráficos perfeitos, uma storyline INIGUALÁVEL e uma trilha sonora de arrebentar. MELHOR RPG de TODOS OS TEMPOS (seguido de muito perto por FFVII do psx). Ponto final.

Bruce Uppercut

10 Super Punch Out (SNES)

Desafiador, viciante e com excelente jogabilidade, embora seja somente single player, considero o melhor jogo de luta de seu tempo.

9 Gunstar Heroes (MD)

Meu segundo shooter preferido de todos os tempos, ficando atrás somente da série Metal Slug, ação frenética, com modo cooperativo e difícil pacas!

8 Teenage Mutant Ninja Turtles 4: Turtles in Time (SNES)

O beat'em up definitivo da geração 16 bits, seja no arcade ou no SNES, foi o ápice dos jogos das tartarugas.

7 Super Mario World 2: Yoshi's Island (SNES)

Yoshi's Island aproveitou todos os artifícios gráficos do SNES resultando num dos jogos mais bonitos do console, um ótimo platformer que mudou vários conceitos da franquia e criou sua própria identidade.

6 Chrono Trigger (SNES)

Obra prima da Square para o Super Nintendo, resultado do trabalho de um dream team de artistas e desenvolvedores da época, nenhum outro JRPG me cativou como Chrono Trigger.

5 Legend of Zelda: A Link to the Past (SNES)

Voltando às origens depois do mediano Zelda II: The Adventure of Link, LttP resgatou a identidade da série, evoluiu os conceitos do Zelda original, e implantou elementos de jogabilidade que se tornaram marcas registradas da franquia.

4 Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest (SNES)

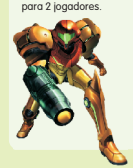
Gráficos exuberantes e trilha sonora memorável, a melhor direção de arte da era 16 bits.

3 Super Mario World (SNES)

O verdadeiro console seller do SNES, Mario manteve sua supremacia em platformers com essa digna sequência de Super Mario Bros. 3.

2 Kirby Super Star (SNES)

Lançado já no final da vida do SNES, muita gente ficou sem jogar essa pérola. Kirby usa dezenas de transformações com diversos poderes cada uma para passar por essa coletânea de 9 jogos. Uma longa experiência platformer perfeita para ser jogada em modo cooperativo para 2 jogadores.



1 Super Metroid (SNES)

É incrível como esse jogo envelheceu bem. Com ambientação impecável, atenção aos mínimos detalhes e jogabilidade perfeita, a cada vez que jogo Super Metroid fico mais certo de que ele merece o título de melhor jogo da era 16 bits.

Matt

10 Comix Zone (MD)

Sempre considerei um dos melhores jogos do Mega. Gráficos belos e uma excelente jogabilidade, pra completar uma dificuldade elevada, apesar de ser curto, o game saiu muito caprichado para o Mega Drive.

9 F-Zero (SNES)

Game de corrida que impressionava pela velocidade e efeitos de rotação inéditos na época. Clássico!

8 Kid Chameleon (MD)

Quase um Super Mario do Mega... um garoto entra em um arcade e encontra um mundo bizarro onde ele pode virar outros bichos.

7 Road Rash (MD)

Corridas clandestinas de motos onde vale tudo pra ganhar, chutar os outros corredores pra fora da pista, dá-lhe na cabeça com pés-de-cabra e correntes... diversão total, até a polícia apanha aqui.

6 Super Mario RPG - Legend of the Seven Stars (SNES)

Parecia ser mais um caça-níquel monumental, mas o RPG do bigodudo saiu muito bom, graças a parceria com a lendária Square. Divertido e desafiador, pra quê exigir mais de um role playing?

5 International Superstar Soccer Deluxe (SNES)

Quando a série FIFA Soccer dominava, surgiu uma novidade para o esporte mais popular do país, o resultado foi uma febre em locadoras e o resto todo mundo já sabe, a versão 'update' chamada de Deluxe é uma pérola dos 16 bits.

4 Top Gear (SNES)

Top Gear é aquele tipo de jogo de corrida que vicia. O jogo só tem 4 musiquetas que parecem não enjoar nunca... clássico!

3 Super Mario Kart (SNES)

Multiplayer sensacional, diversão total. Mario Kart trouxe para o gênero uma nova tendência, corridas divertidas e cheias de surpresas, até a última curva.

2 Chrono Trigger (SNES)

Tudo já foi dito a respeito desse RPG lendário.

1 Super Mario All Stars + World (SNES)

Um cartucho só com 4 grandes títulos reciclados do Nintendinho: Super Mario Bros, Super Mario Bros 2 (americano e japonês), Super Mario 3 e, de quebra, o clássico eterno Super Mario World. Tudo isso com gráficos melhorados e bateria para salvar 3 jogos em cada game, um 'must have'.

Quando a Pirataria Acerta

por Colimar

A pirataria, sempre ela, é uma grande vilã na opinião de tudo que é meio de comunicação. Tem toda aquela história de que é roubo e tudo mais que sempre se fala que não é a questão aqui. A coisa é até um tanto polêmica, o título entrega uma coisa sensacionalista meio Superpop mas não tem outro jeito de ir direto ao assunto do que falando desse jeito. Uma coisa é o jogo pirata que achamos por aí aos quilos, o Need for Speed, o Shinobi, os títulos de sempre, outra totalmente diferente é a pequena jóia que o time Legends produziu. Se trata do Pro Evolution Soccer Legends 2, apenas mais um de centenas de mods que fazem desse jogo e que também se acha aos quilos, o que nos leva a uma pequena viagem no tempo, não tão longa que nos leve ao Uruguai campeão de 1930 mas sim para um passado recente, mais exatamente 1995, quando todo mundo tava doido por International Superstar Soccer e o povo tinha esquecido quase instantaneamente o Striker. O máximo que tinha aqui era uma opção de editar a cor dos uniformes que a galera mexia e deixava os gráficos com um colorido bizarro parecendo aquele que chamavam de Street Fighter 2 Maluco. Mal sabíamos, mas na versão japonesa existia uma ferramenta de edição completa dos times, ponto que já vamos chegar também. Um belo dia chega nas locadoras um tal de Campeonato Brahileño, aquele mesmo jogo com times nacionais no lugar das seleções jogadores até que atualizados de certa forma, tirando o detalhe que os técnicos eram jogadores do banco de reserva. O Bahia era o Brasil, Palmeiras era a Itália, Cruzeiro era Alemanha, e assim por diante, sucesso total, até uma locadora daqui foi muito esperta e cobrava mais caro pra jogar este aqui exatamente, mesmo se tratando de um título um tanto mal acabado. Com o tempo veio Superstar Soccer Deluxe e o Campeonato Brahileño 3 ou 96, Ronaldinho 98, França 98 e até mais recentemente Japão 2002, tudo no mesmo jogo.

Vem agora a questão de mudar o jogo, que na prática tanto faz, o jogador pode fazer o que quiser com o jogo dele, a ilegalidade acontece na hora que tu vende o jogo modificado e não paga nem a licença de poder usar o escudo do teu time. O que dizer então das placas da Coca Cola, Adidas, Nike, Petrobrás... É o tipo de coisa que vai acontecer mesmo, se antes só podia mudar a cor dos uniformes, no Japão se podia alterar o time todo, edição que ia pro espaço na mesma hora que o videogame era desligado. Com o tempo veio a bateria, o memory card e finalmente o patch completo, que fica ilegalidade mas ganhou o correspondente oficial que é o conteúdo pago das redes dos videogames atuais e os mods das versões PC.

E assim chegamos no jogo que achei: nele temos todos os campeões das copas do mundo de todos os tempos, todos os times da Copa de 94 (Roberto Baggio, Alexi Lalas, Jorge Campos, Valderrama, Escobar, Thomas Ravelli, Trifon Ivanov, todo mundo lá), uma ou outra seleção que marcou época mas não foi campeã do mundo e, por fim e um tanto assustador, um punhado de times clássicos de várias épocas, tipo o São Paulo bi mundial, Santos também bi mundial com o Pelé, Barcelona de 94 com o Romário e assim por diante. Esse tipo de coisa não assusta ninguém, mas o foda é ver que esses times citados e outros como o Real Madrid com Puskas e Di Stéfano (este aqui do lado), o Botafogo com Garrincha, todos com escalação real, uniformes reproduzidos com os patrocínios e sem eles em tempos antigos, jogadores com idade e o visual da época (Ronaldo cabeludo em 94 e com o cabelo do Cascão em 2002 por exemplo), estádios realmente variados que chegam ao cúmulo de que o gramado de La Bombonera é cheio de papel rasgado e o placar eletrônico mostra várias coisas inéditas também, uma delas é essa famosa foto do Romário aqui (que não sei quem tirou, então fica sem o crédito). Acreditem, não é pouca coisa, e tudo isso com cada time representado com nome-ano e em alguns casos, como o Milan, com a versão do escudo de seu tempo correspondente, um bem visível é o da Espanha de 92 que trazia uma imagem do cachorro Cobi, mascote das olimpíadas daquele ano que aconteceram em Barcelona (será que alguém mais viu o desenho da turma dele que passou na Cultura?). Quem viu lembra que na Copa de 94 os uniformes de goleiros eram padronizados, eles eram todos pretos com uns quadrados de cantos arredondados com cores tipo verde marcador de texto e laranja de suco de caixa. Em alguns casos, como o goleiro do México Jorge Campos, aparecia um uniforme todo colorido e no Brasil, Taffarel ficava todo de verde e Zetti e Gilmar na reserva de cinza. E podem ter certeza, se fosse possível dar um zoom sem estourar os gráficos, bastaria olhar a camisa do Zagallo na camisa do Brasil de 58 pra ver um CBD.

O ponto onde quero chegar é que neste caso, sim, os caras que fizeram esta pirataria acertaram ao nos dar a oportunidade de poder jogar uma pelada com tantos

times espetaculares. Isso já foi tentado antes, o Fifa World Cup 98 tinha o modo de finais clássicas mas era limitado, começando com o inconveniente de primeiro terminar o jogo uma vez, o Brasil 70 só jogava com a Itália 70 por e sem banco de reservas. Fifa 99 trouxe mais jogadores, mas os problemas de licenciamento fizeram Pelé ser o Player 10 no banco de reservas junto de Ronaldo e outros jogadores de outros países. Winning Eleven tem times clássicos no esquema de seleção de melhores de todos os tempos e alguns espalhados na loja que precisam ser comprados, resultando no Zico e o Pelé no mesmo time. Se as produtoras fossem fazer algo parecido será preciso esperar bem mais do que um ano pra que fizessem o Winning Eleven ou o Fifa mais recente só com esses times, o que sabemos que nunca vai acontecer por causa da história do licenciamento, em parte só por conta da quantidade de uniformes antigos, depois pelos patrocinadores e a Konami já faliu antes mesmo de perguntar pelos jogadores. Aí vemos uma equipe de jogadores com muito tempo livre fazendo todo o trabalho de procurar jogadores, fazer os uniformes, estádios, escalações, visuais e todo o resto, isso pra não falar dos gritos da torcida, o Boca Juniors tem pelo menos 3 diferentes que deu pra identificar. Esse sim foi um belo de um serviço, o tipo de jogo que nunca vamos ver (pelo menos bem feito) por vias oficiais. Já ouvi falar que existem por aí outras modificações só com times nacionais de várias épocas (Corinthians com Marcelinho Carioca e patrocínio da Suvinil) e olhando em fóruns pela internet dá pra ver que existem versões com as ligas de vários lugares, tipo campeonato colombiano, chileno, africano e os que sempre achamos do tipo Libertadores, Uefa vs Conmebol e o Brazukas que sempre faz um belo trabalho, e não é difícil achar a modificação com times daqui do Pará*. Vamos pensar um pouco: nas épocas de muitos desses times nem mesmo a televisão existia, o que dizer do videogame. Acaba sendo muito injusto que isso nos impeça de poder jogar uma partida com esses times e jogadores que fizeram história por causa disso e de tanta burocracia. Os jogos saindo cada vez melhores, é até revoltante ver que aquele drible que chamaram de vai pra lá que eu vou pra cá quase foi patenteado pra poder cobrar direitos autorais pra quem quiser reproduzir

e não tem um Winning Eleven com uma equipe mais velha do que 2006. Essas versões que lançam precisam ser mais lançadas nos p2p da vida, acreditem, o povo precisa e quer jogar sua pelada com esse toque diferente. Uma história que começou com aquele Futebol da Milmar e caminha a passos largos, mantenham o bom trabalho!

*- Aqui neste vale um puxão de orelha por conta de todos os jogadores do Anandeua terem número 1 nas suas camisas, no geral não faz tanta diferença porque quase ninguém joga com eles. É o tipo de deslize que dá pra passar, mas tem que ser consertado no futuro.

Especial²

O que Rolou em 2007 no Wii, 360, PS2 e DS

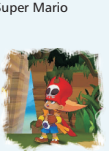
Bruce Uppercut

Wii em 2007
O que fez valer o console

Super Paper Mario | Nota: 8,5
- Na continuação de Thousand-Year Door, a Intelligent Systems resolveu mudar drasticamente o gameplay, apesar de ainda manter o sistema de evulução de personagens típico de um RPG, agora as lutas são em tempo real e o destaque está para a transição do mundo 2D para o 3D, possibilitando diversos puzzles criativos no processo. O script continua muito engraçado e bem escrito.

Resident Evil 4: Wii Edition | Nota: 9,5
- A versão do console de Resident Evil 4 conta com os gráficos do nível da versão de GameCube, os extras até então exclusivos do PS2 e a implementação do wiimote que melhora a jogabilidade significativamente. Quem não conferiu o jogo até agora pode se deliciar com a edição definitiva de RE4 para Wii.

Metroid Prime 3: Corruption | Nota: 9,0
- O desfecho da trilogia Prime chega ao Wii trazendo o que deu certo nos 2 primeiros jogos e implantando com sucesso o pointer do Wii nos seus controles. Cenários lindos e atenção aos mínimos detalhes fazem facilmente de Corruption um dos jogos mais bonitos lançados para Wii até então, perdendo talvez somente para Super Mario Galaxy.



Zack and Wiki: Quest for Barbaro's Treasure | Nota: 8,5
- Com esse game a produtora Capcom teve uma tarefa difícil, emplacar um adventure point-and-click na nova geração de consoles. Pode não ter sido um grande sucesso em vendas, mas pelo menos eles podem se orgulhar de terem feito um jogo excepcional, Zack And Wiki é extremamente divertido e desafiador, e a técnica de cel-shading estilo Zelda Wind Waker combina perfeitamente com sua temática de piratas e tesouros. Seus puzzles utilizando o wiimote, tirando uma ou outra exceção, funcionam muito bem.

O que Rolou em 2007 no Wii, 360, PS2 e DS

Super Mario Galaxy | Nota: 10,0

- Fechando o ano com chave de ouro, Super Mario Galaxy é definitivamente o jogo que fez valer um Wii em 2007. Diversas mecânicas de controles tornam cada minuto de jogo nesse platformer diferente e empolgante, não é raro se esquecer do objetivo e ficar brincando de surfar com um casco de tartaruga ou de pular entre os planetas e ver como a gravidade de cada um muda a tragetória do personagem. SMG é belíssimo, inovador, e suas músicas orquestradas serão novas marcas registradas da franquia. Eleito o jogo do ano pela maior parte da mídia especializada (e por mim também), Super Mario Galaxy, assim como Super Mario Bros. e Super Mario 64, já é um marco na história da indústria, nos resta aguardar para ver como e quando a Nintendo poderá se superar mais uma vez, como fez com esse game. Nota máxima.

Bruno Carreirão

Xbox 360 em 2007
Um caixotaço de surpresas

Pois é rapêize, como já dito no editorial, comprei um Xbox 360, mas como foi em dezembro, não tive oportunidade de jogar muita coisa. Mas mesmo assim vou deixar meus destaques:

Mass Effect | Nota: 10

- Pra mim é disparado o melhor jogo de 2007. Um mix de RPG e Third Person Shooter com ambientação futurista que lembra Star Wars e Tropas Estelares (sim, aquele filme que passa direto no SBT =P). Os gráficos são incríveis, a história é fantástica, a jogabilidade excelente, todos os diálogos são falados com dublagem impecável e o resultado é que tu nao consegue parar de jogar até copletar o game. Tu é um capitão das forças armadas humanas e és enviado para um planeta para investigar mortes em um site de escavação. Lá tu descobre que um alien quer ressucitar uma raça extinta que acabou com toda a civilização da época. Tua missão é impedir isso, ou quem sabe, fazer com que aconteça, pois o jogo é todo determinado de acordo com as escolhas que o jogador faz. O melhor de tudo é que o jogo é apenas o 1º de uma trilogia e Mass Effect 2 e 3 já estão em desenvolvimento.

Fifa 08 | Nota: 9

- Primeiro Fifa da nova geração que eu jogo e achei muito foda. Os gráficos são excelentes e a jogabilidade muito boa, com a movimentação dos jogadores mais leve em relação às versões anteriores. Possivelmente o melhor jogo de futebol da atualidade. Quem curte futebol vai gostar.

Assassin's Creed | Nota: 9,5

- Misture Prince Of Persia com Metal Gear e depois adicione um pouquinho de GTA. No jogo tu és um assassino árabe e tua missão é foder com as cruzadas. Para essa missão, tens que assassinar os cavaleiros templários, tudo isso com vários apetrechos à la Batman e movimentos à la Le Parkour. Só peca pela falta de legendas e por ser um pouco repetitivo.

Forza Motorsport 2 | Nota: 9

- É o Gran Turismo do Xbox. Forza se destaca pelo realismo, o jogo é extremamente real. Os carros amassam e quebram quando tu bate, os carros com tração traseira derrapam muito mais do que os com tração dianteira, o peso dos side skirts, bumpers e rims influenciam na performance do carro, etc. Fora isso, o jogo tem centenas de carros, pistas (algumas famosas como o circuito de Silverstone) e jogabilidade de primeira. Um dos melhores jogos de corrida ever!

Max Carnage

Playstation 2 em 2007
Esse nem deus da guerra afunda!

Entra ano, sai ano e o PS2 vem recheado de lançamentos a cada mês que passa. 2007 logicamente não foi o melhor ano do console com o estouro da 7ª Gen, mas quem tem o console não se decepcionou nem se mordeu em trocar de console desesperadamente. Vamos a alguns títulos:

Tomb Raider: Anniversary | Nota: 8,5

- Um dos remakes mais rox da história dos games, como era de se esperar com o tamanho sucesso de sua versão original na época, muito jogada nos PCs, PS1 ou Sega Saturn. A heroína agora tem recursos extras e a dificuldade está mais moderada, a quest pelos tesouros fez o game ficar ainda mais divertido que o esperado.

Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 3 | Nota: 9,5

- Tal como o TR Anniversary, este também não é exclusivo do PS2 mas temos que ver que mesmo com todos esses consoles novos tivemos a oportunidade de conferir também o desfecho da série Tenkaichi. Ele veio com uma porralhada de personagens novos, entre eles a robozinha Arale Norimaki da série Dr. Slump, o afeninado General Blue, Pilaf, o primeiro personagem da série a evocar Shen Long, mais ou cenários novos como a Vila Pinguin e a Muscle Tower da RR. Mas nem tudo é perfeito, o story mode foi bastante reduzido comparado as versões anteriores.

O que Rolou em 2007 no Wii, 360, PS2 e DS

Grand Theft Auto: Vice City Stories | Nota: 8,5

- Uma das várias conversões do PSP que saíram ano passado (e ainda saem). Depois do sucesso de Liberty City Stories em 2006, Vice City deixou os usuários de PSP facinados por possuir um Grand Theft Auto comparado ao últimos que saíram para consoles pois o jogador pode nadar, roubar veículos terrestres, marítmos e aéreos e tudo mais. Os jogadores do PS2 tiveram a oportunidade de conferir este grande título também.

Guitar Hero Encore: Rocks the 80s | Nota: 9

- Depois de todo o sucesso de Guitar Hero e GH2, a Red Octane com a Harmonix produziram este título exclusivo para o play2. A interface do game faz parecer um mod do GH2 mas todos os songs são diferentes e só os clássicos dos anos 80 como I Wanna Rock, Turning Japanese, I Ran (So Far Away) e outros hits que alguns de vocês ou de seus pais dançaram nas discotecas na época. Apesar da redução de chars, songs e tudo mais, não fez feio não.

Jackass the Game | Nota: 6

- Outro game que saiu simultaneamente para o PSP (e DS). O game não trás gráficos nem gameplay superbo mas os fãs do programa de TV puderam dar boas risadas com os exageros que a Knoxville e sua turma aprontaram no título como levar explosões de granadas, despencar de prédios, ser atropelados por carros e caminhões entre outras coisas. Divertido á beça, mas não espere muito.

Matt

Nintendo DS em 2007
Diversão de bolso com 'styllus'

Legend of Zelda: Phantom Hourglass Nota: 9,8

- Um dos títulos mais aguardados do ano e um jogo que não decepcionou. Zelda Phantom Hourglass é a continuação do Wind Waker, com uma mecânica bem diferente: você controla toda a ação pela tela de toque, desde a movimentação de Link até seus ataques e uso de itens, os botões do portátil servem de atalhos para algumas funções apenas, como abrir mapas e escolher itens. A história é fascinante e cheia de humor, como é característico da série; os gráficos *toon shaded* caíram perfeitamente no DS, um jogo que chegou com moral no portátil da Nintendo, peça de colecionador.

Ultimate Mortal Kombat | Nota: 8,0

- Para quem aguardava um fighting old-school no DS, agradeceu. Ultimate Mortal Kombat é o mesmo do arcade, com a facilidade de ter os golpes do seu lutador e seus respectivos finishing moves bem ali na outra tela. O cart ainda tem o famigerado Puzzle Kombat para as horas de tédio, e o melhor de tudo: kombates on-line pela Nintendo Wi-fi. Para quem curte jogos de luta 2D com aquele gostinho de arcade, esse é o título para o DS, os sons estão bem fiéis ao original e os gráficos também. Deviam fazer mais remakes desse tipo, seria muito bem vindo ver um Street Fighter qualquer no portátil.

Contra 4 | Nota: 9,5

- Com toda a boa jogabilidade e gráficos old-school que consagraram os jogos dos soldados acrobatas da Konami, Contra ganha mais um capítulo com muita ação no DS, e muita dificuldade também. Não pense que é exagero da nossa parte, experimente e sinta em você o desespero de ver aquela bala sair lá de cima da outra tela e vir descendo devagar até tocar em seu calcanhar sem que você perceba e quando você se dá conta, o pobre do soldado solta o famoso "WHAAAGH" de dor e cai rolando de costas no chão, perdendo aquela arma poderosa que você estava guardando para o chefão. Vida longa a Contra!

Mario Party DS | Nota: 8,0

- Eu poderia dar uma nota melhor a esse jogo, mas vou puní-lo por causa de uma coisa bem simples: Ausência de um modo on-line. Mas como isso? É o jogo perfeito para multiplayer e a Nintendo nos priva de jogá-lo com amiguinhos aleatórios pelo mundo. Mas retirando esse triste aspecto, é um jogo bem divertido e até desafiador, com vários modos para single player, muitos segredos para destravar e o divertido e indispensável multiplayer local, até 4 pessoas jogam com um único cartucho. 40 mini games no melhor estilo Mario.

Megaman ZX Advent | Nota: 9,8

- Apesar da estória cliché do herói sem passado que você vê em diversos games desse estilo, Megaman ZX Advent não é um jogo para ser ignorado. O que torna esse jogo especial são os poderes que o herói adquire, agora ao invés de usar a arma do chefe, você se transforma no próprio e sai chutando bundas como quem não tem nada a perder. Por falar em perder, não se iluda com os primeiros 5 ou 6 inimigos que aparecem, a coisa esquenta mesmo depois, quando a galera começa a levar você a sério, e mesmo jogando no easy, você vai ter dèja vus com Contra e pedir pra sair. O jogo é belíssimo graficamente, para um side-scrolling 2D, e para completar, musicas fantásticas, animações bem fluidas e cut-scenes bonitonas. Uma beleza de game para fechar o ano.

oldgameszine.wordpress.com

o que rola no blog

- Dois filmes estão prometidos para 2008 após anos de blá blá blá. São eles Dragon Ball e Tekken. Com um roteiro nada fiel (pra variar), ambos estão previstos para até metade do ano. É aguardar e conferir.

- Lembra da banda 8-bit? Os caras estão com um concurso chamado "Crie a capa do novo álbum da banda 8 BIT INSTRUMENTAL". O álbum batizado Mega Man 2 Soundrack: Beat the 8 Super Robots With 8 Bit Instrumental tem 14 faixas do game original tocadas pelos caras. Entre no site www.8bitvgm.net, leia o regulamento e participe.

* Nota do Editor: Como o concurso encerrou dia 15 de fevereiro, você provavelmente perdeu. Vá no site ver o vencedor.

Toques do Batera:
- ANGRY GERMAN KID - assistam o guri puto da vida porque quer jogar Unreal Tournament e não consegue!! IMPERDÍVEL!!
- TRAILER DE FINAL FANTASY XIII - se essas forem mesmo as imagens IN-GAME, será o rpg mais realista de todos os tempos.
- n00bices no MSN #1 e #2 - diálogos engraçados

- Counter Strike e EverQuest são banidos do Brasil. É, os militares voltaram ao poder e querem censurar nossa diversão... continuem jogando bastante em seus PCs, vamos acabar com essa putaria de quererem proibir nossa diversão eletrônica!

"A respeito da notícia Recordando a Ditadura postada em 18 de Janeiro, achei que proibir os jogos CS e EverQuest de serem comercializados no país é mais uma das medidas do tipo "tapar o sol com a peneira" e é óbvio eu esse tipo de lei não vai mudar em nada a situação da violência no país, tudo bem que sempre tem uns malucos que morrem na frente do pc, ou matam alguém depois de passar horas jogando esse tipo de coisa, mas no Brasil nunca ouvi falar. Na verdade o grande culpado disso tudo foi o Mod (cs_rio) que criaram uns tempos atrás, onde o cenário é uma favela do Rio de Janeiro e segundo o Juiz, "os jogos violentos ou que tragam a tônica da violência são capazes de formar indivíduos agressivos, sobressaindo evidente que é forte o seu poder de influência sobre o psiquismo, reforçando atitudes agressivas em certos indivíduos e grupos sociais".Lamentável...u_ú" (Luciano Von F.)

Sabias tu..?

Kirby é uma goma de chiclete, sabor tuti-fruti. Ele nasceu num dia ensolarado na boca do Rei pinguim, o King DeDeDe, ex-colega de trabalho com o King DiDiDi MoMoCó. De alguma forma aquele chiclete se mutou, e para a sua vingança, quis fazer o mesmo que todos fazem com os chicletes (comer e jogar fora). Com isso, ele saiu em sua jornada, comendo todo o tipo de bicho, e o King DeDeDe teve de ir atras desse demonio guloso, para não perder seu reinado, mas o que DeDeDe não esperava é que a força dele fosse aumentar por cada inimigo engolido, ou seja, Kirby fez King DeDeDe de gato e sapato, porém, não fazia questão de sentar no trono. Um dos hobbies prediletos de Kirby é passar algumas horas cheirando gatinhos, isso acabou prejudicando consideravelmente o seu nível de raciocínio lógico e causou mais outras sequelas como:
- Não consegue falar
- Não sabe o resultado da soma 2+2
- Não consegue limpar a bunda depois de cagar
- Passa o dia inteiro rindo a toa (até mesmo das piadas sem graça de alguns amigos dele)
- É virgem
- É emo e, como ele era muito inocente, algumas vezes já comeram a bunda dele...

fonte: Desciclopedia

Recomendados

por Max Carnage

Pocky & Rocky (KiKi KaiKai: Nazo no Kuro Manto)

SNES
Taito, 1992

Escolha a menina (Sayo-chan ou Pocky) ou o texugo (Manuke ou Rocky) e saia atrás de fantasmas e aberrações pelo Japão feudal. O game tem um visual belo se destacando as mudanças climáticas durante o jogo e os personagens possuem expressões comuns de mangás. A trilha sonora combina com o ambiente, musiquinhas orientais.

Black Belt

Master System
Sega, 1986

Sabe o clássico "Kung Fu" do NES? Este é semelhantíssimo só que você anda no sentido contrário e é um karateca. Os golpes são iguais, soco, chute e pulo. Aí vai batendo na galera que vem a caminho sem parar até chegar no chefe que é um lutador armado. Criativo, não? :P.

Megaman

Game Gear
Capcom, 1994

Recomendado pelo Diego Batera há um tempinho atrás, é o único título que saiu para o portátil da Sega e não decepcionou. Parece muito com os Megaman do NES. A princípio você tem 4 fases a disposição e conforme vai passando abre mais (passando das 4).Um bom motivo para comprar um GG na época.

Mortal Kombat Mythologies: Sub-Zero

PS1 e N64
Midway, 1998

Primeiro adventure da série Mortal Kombat, e protagonizando justo quem? Os movimentos do ninja azul estão iguaizinhos aos do MK anteriores, você tem que fazer com que ele impeça Shinnok de se apoderar de um Amuleto e se tornar invencível. Falando no Shinnok o game apresenta alguns personagens que sairiam futuramente nos MKS de porrada como Shinnok, Quan Chi e Fujin (MK4) e Sareena (MK Armageddon). Resolva Puzzles, assista as animações 'trash' e se diverta a valer.

Wario Land: Super Mario Land 3

Game Boy
Nintendo, 1994

Wario estréia no mundo dos games com esse clássico plataforma do portátil que ganha continuações até hoje. Wario é um ladrão de tesouros, um verdadeiro olho gordo que só pensa em dinheiro e você o ajudará na missão.

Decap Attack Starring Chuck D. Head

Mega Drive
Sega, 1991

Zona no outro mundo. Criaturas querem invadir o mundo dos vivos e só a bizarra múmia Chuck D. Head pode nos safar dessa. Você ataca usando a cabeça (literalmente) neste plataforma, ou pulando neles. Veja o quanto bizarro é e tente dormir a noite o_o

Game do Momento

Advance Wars: Days of Ruin
Nintendo DS

Um dos jogos mais esperados do primeiro bimestre do ano. 'Days of Ruin' não é sequencia do AW anterior, é na verdade um jogo novo, com gráficos mais 'adultos' e mais trabalhado em cut-scenes. Além da temática mais madura, o game exige uma estratégia mais trabalhada do jogador, quem vinha jogando os anteriores vai perceber que esse aqui ficou mais difícil e mais profundo, por assim dizer.

Para quem não conhece a série, Advance Wars é um jogo de estratégia de guerra de turnos, ou seja, você faz sua movimentação, ataca ou se posiciona, e passa a vez para o adversário, torcendo para que ele faça besteira, como num jogo de xadrez. Resumindo, é um jogo de estratégia que prende o jogador do começo ao fim, cheio de ação, mistérios e personagens carismáticos.

Matt

Miscelâneas
Playstation 2 e PC

No momento tô um tanto dividido em 2, o primeiro e mais jogado é Need for Speed Pro Street. Não era muito fã da série desde o Underground 2, o primeiro sim achei bom mas alguma coisa no segundo não me caiu e quando testei rapidamente o Most Wanted vi que era a trilha sonora que tinha me dado nos nervos, inclusive achei muito interessante este. Mas como o mais novo é o Pro Street vou nele, e assim que zerar esse vou ver o Most Wanted. Um outro que ta indo muito é o Pro Evolution 2008, entrei pra um campeonato semanal com uns amigos e preciso treinar, a coisa só ta bizarra porque a dificuldade ou aumentou muito ou mudou alguma outra coisa que não percebi, tá certo que no começo da Master league a gente só apanha mas aqui a coisa ta demais. Fora do sistema de consoles, ando jogando muito um site chamado Kongregate que acredito que muitos já conheçam. Ali tem joguinhos em flash com listas de conquistas, tal pontuação ou avançar tantas fases, isso é muito legal. Vale a pena fazer uma conta lá pra colecionar as badges, ali tem milhares de jogos de todos os estilos, entre os meus preferidos recomendo Áreas, Desktop Tower Defense, The Last Stand, Dolphin Olympics 2.

Colimar

Dementium: The Ward
Nintendo DS

Seguindo os mesmos formatos de Residente Evil, Silent Hill e o clássico Alone in the Dark, Dementium: The Ward coloca o jogador na pele de um protagonista (de nome desconhecido) sem memória, dentro de um hospital psiquiátrico, a noite e durante uma tempestade (só para lembrar, o gênero é terror...) infestado de zumbis e outros seres do tipo. Apesar da história e do cenário serem meio clichês, a idéia ficou muito boa no DS onde você controla o protagonista (1° pessoa) através da Touch Screen e das teclas direcionais, mas o melhor do jogo com certeza são os gráficos 3D de ótima qualidade, além disso a sonoplastia ajuda um pouco a entrar no clima de terror, compensando a repetitividade dos inimigos e cenários durante o jogo. Quem curte jogos do gênero terror vale muito a pena dar uma conferida no título, apesar do pesares.

Luciano Von F.

Yakuza (Ryuu ga Gotoku - como um Dragão)
Playstation 2

Primeiro game da SEGA a entrar no meu querido PS2. Muitos julgam como mais um genérico de GTA mas a verdade é que não tem nada a ver. Yakuza é como uma mistura de Action com Beat 'em Up com um toque de RPG (lutas vindo no 'mapa' e evolução do personagem). Você é Kazuma, um Yakuza que passou 10 anos na prisão após tomar culpa pelo assassinato de Dojima, o líder de sua 'família'. Após cumprir pena, Kazuma encontra sua vida aos avessos. Perde seus melhores amigos, se mete numas roubadas do caramba e etc. No game você recebe umas missões extras como recuperar bolsas roubadas, pegar neguim de porrada e provar pra que serve o dragão tatuado em suas costas. Além disso você ganha experiência para Power-Uppar suas habilidades ficando cada vez mais invencível, aprendendo técnicas novas e aumentando sua barra de HP. O game dispõe também de itens secretos chamados 'Locker Keys' que como o nome diz, são chaves de armários que dispõe de grandes itens (mais ou menos como os pacotes secretos do GTA). Porém nem tudo são rosas. O ângulo nas batalhas te atrapalham bastante, as vezes você mira no adversário e bate no lado oposto. Enfim, um grande título pra quem curte uma porradaria no melhor estilo "filme jogável".

Max Carnage

SONIC HEROES (PC)
Nota: 8

Jogar esse game é uma experiência diferente. O fator velocidade está presente neste game em 3D do universo Sonic, que só fará sentido se você tiver jogado, pelo menos o SONIC ADVENTURE 2 ou SHADOW THE HEDGEHOG. Você pode escolher dentre 4 times, cada um com sua própria estória particular: TEAM SONIC (Sonic, Tails e Knuckles), TEAM DARK (Shadow, Rouge e Omega), TEAM ROSE (Amy, Cream e Mr. Big The Cat) e TEAM CHAOTIX (Espio, Vector e Charmy). As fases são essencialmente as mesmas para todos os times, mas a jogabilidade muda por causa da dificuldade e peculiaridade de cada um. Com o TEAM SONIC, você tem fases com muito uso da velocidade para alcançar lugares diferentes e algumas situações que só a velocidade do Porco-Espinho mais veloz do mundo pode proporcionar.

Já com o TEAM DARK, a aventura mais difícil do game, as fases são mais cheias de inimigos e menos correria (usar o Shadow e o Chaos Control para detonar exércitos de inimigos ROX). No TEAM ROSE, as fases são curtas e fáceis de trafegar (indicados para os novatos no game). Já com o TEAM CHAOTIX, os 3 detetives são contratados para realizarem determinadas missões durante as fases, exigindo que você investigue as fases usando as habilidades específicas para atingir os objetivos.
Pegando chaves nas fases permite acessar os SPECIAL STAGES e assim, a chance de pegar uma ESMERALDA a cada 2o ato de cada fase. Se você pegar as 7 esmeraldas (algo bastante difícil de realizar, eu aviso!!), algo MUITO legal acontecerá. Terminando as aventuras dos 4 times, aparece o real inimigo na jogada; e é alguém que os jogadores do Sonic CD conhecem MUITO BEM (NO SPOILERS HERE). Diferente de SONIC ADVENTURE, a jogabilidade neste game se resume a saber usar melhor as habilidades específicas de cada personagem. Baseado nelas, existem as formações SPEED, FLY e POWER, de acordo com que cada integrante do time faz de melhor.

As fases são lindas e as músicas são muito boas (não tão boas quanto a OST de SONIC ADVENTURE, porém, dignas do SONIC TEAM), permitindo ao jogador realmente se deliciar com a sensação de fazer Sonic voar num super-ultra-looping from hell, ver o Shadow detonando usando Chaos Control, rir com os comentarios bobos do Mr. Big e curtir os transportes que Charmy usa durante as fases (ajudam muito na hora de investigar). Quanto às fases, dou destaque aos maravilhosos layouts da SEASIDE HILL, BINGO HIGHWAY, RAIL CANYON e EGG FLEET.
Digamos que depois destas fases, sua jogabilidade terá que sofrer uma mudança radical.
É um game que todo fã de Sonic deve jogar sem preconceito. Com muito menos BUGS e GLITCHES que SONIC ADVENTURE, é uma experiência divertida e que vai prender você na cadeira por um bom tempo.

Diego "Batera"

Papo Old Games

REVISTAS ANTIGAS DE GAMES

Em uma época em que internet era palavrão, o negócio para se manter informado sobre games era comprar revistas. Quem jogava Sega, lia 'Super Game', quem jogava Nintendo comprava a 'Game Power', os sortudos que tinham ambos, podiam comprar a revista 'Videogame', com aquele mascote feioso. Depois que as duas maiores, Super Game e Game Power, se uniram criando a 'Super Game Power', aí foi que a coisa ficou organizada. Tinham os redatores imaginários especialistas em cada genero (quem não lembra dos posters da Marjorie Bros com roupas mínimas e rasgadas), além do Baby Betinho - o cara dos beat'em ups, Marcelo Kamikaze - o japa dos RPGs, e os outros que não recordo mais, isso era o maior mistério na escola, 'será que esses caras existem? Quero trabalhar com isso!" E hoje estamos nós aqui redigindo uma 'revista' on-line, como pessoas reais que tem identidades quase fictícias, quase como nossos heróis das revistas daquela época. A diferença é só o contra-cheque.

Matt

Nos idos de 80/90 as informações eram muito restritas, não tinha essa coisa toda de internet e vazar no emule e etc. As maiores fontes de informações certamente foram a TV, os jornais, revistas, algo no rádio, enfim. Quando o assunto era games tínhamos a disposição revistas de menos de 5 reais na época como Super Game Power, Ação Games, Gamers, VideoGame, etc. Todas tinham suas qualidades sejam nas notícias, nos detonados, nas matérias, nos truques, todo mês os jornaleiros de todo o Brasil faturavam bem com a sessão de Games. Hoje temos a disposição portais de navegações on-line que nos trazem na hora os lançamentos e quando trancamos em algum game corremos para o gamefaqs.com ou semelhante. Porém, conforme passava o tempo se via que algumas das famosas revistas eram vítimas do mercenarismo, tal empresa pagava mais para ter suas plataformas mais divulgadas, mas há quem não acredite e diga que todo o trabalho das editoras foram fiéis e sem corrupção. Hoje é mais encontrar nas bancas uma revista especializada para cada plataforma, porém, com preços absurdamente caros em relação as SGP e Ação Games de tempos atrás.

Max Carnage

De certa forma um tempo que deixou saudade. Por mais que a cobertura dessas revistas fosse praticamente uma palhaçada mesmo nos padrões da EGM da época, é o que todo moleque viciado queria: ganhar dinheiro jogando videogame, tudo entre amigos, pelo menos como era a impressão na época do começo e auge dos 16 bits. Chegava uma edição nova e era aquela onda: um levava a revista pra escola e ficava aquela discussão entre a galera que jogava. Mortal Kombat 2: as primeiras fotos. Vem aí Super Street Fighter 2. Matérias de páginas e páginas com perfis dos personagens, idade, altura, peso (lol) e seus golpes. Os pilotos da Supergame Power, os pilotos da Ação Games, quem não se lembra das primeiras edições quando tinham as fotos deles, tinha um chamado Ioiô que deve estar com os filhos na faculdade hoje. As sessões de recordes tinham sempre a presença de um grupo chamado Epiletic Players. Nas sessões de desenho tinha um cara que todo mês tinha um desenho animal publicado e certa vez reformulou o visual da SGP. Por onde andam eles? Algum assina a Old? Se tinha o lado era o bom das revistas, o outro era bem ruim.
E matérias com informações erradas ou desencontradas era o menor dos problemas. Tinha uma que se não me engano se chamava Games Fera que 90% das páginas eram só códigos de GameShark, mais patético que isso só mesmo a sessão de recordes que claramente era só neguinho usando isso.
Se tinha um ou outro que conseguiu na raça então podia mesmo ganhar uma medalha, era mais do que um fisiculturista competindo entre os que se enchem de bomba. Uma outra que dava no fígado era a Gamers, Só faltava escrever "vende teu Nintendo 64 e compra um Playstation, deixa de ser burro" de tanto que tomavam partido. Não dá pra negar que as matérias gigantes dos principais lançamentos eram muito boas e as coberturas das feiras eram completas, mas quem garante que não era tudo conteúdo da internet que nem uma certa matéria do Pocket Fighter e uma do Um Jammer Lammy do ps1? Pra não falar de quando se tornaram semanal e repetiram a Games Fera com suas paginas e paginas de "dicas" (novas roupas para escolher – termine o jogo no nível normal) e GameShark até de Gameboy Color. Entre prós e contras, essas revistas ao menos cumpriram seu papel de informar o jogador, cada uma a sua maneira, algumas a duras penas, mas o fizeram.
As boas memórias ficam, de juntar a galera pra jogar com aquela edição especial com todos os fatalities de Mortal Kombat 2 que os caras que esperavam a vez davam uma olhada e já ensaivam os comandos dos golpes num controle imaginário que os botões ficavam nas laterais dos dedos indicadores.

Colimar

Ainda tenho aqui no meu quarto uma considerável coleção de AÇÃO GAMES, VIDEOGAME, SUPER GAME, GAME POWER, SUPERGAMEPOWER (!), GAMERS e outras menos conhecidas. Pra mim estas revistas eram uma maneira de mergulhar nos games e plataformas que eu ainda não conhecia. Lia os detonados sem conhecer os jogos e fingia estar jogando e curtindo tudo aquilo. Gostava dos concursos de desenhos (mandei desenhos pra umas 5 revistas diferentes, mas nunca sortearam os meus T_T), resolvia as palavras-cruzadas e participava de todas as promoções para ganhar consoles e cartuchos de que eu tinha conhecimento. Nunca ganhei nada mas eu achava divertido fazer tudo aquilo; afinal era um universo que eu conhecia muito bem. Gostava de ler os reviews e as cartas dos fãs, e eu ria demais quando apareceia um n00b perguntando "PUQUÊ NUM TEM JOGU DO SONIC NO NINTENDO???" e os caras rindo da cara do guri xD... Estas revistas de hoje já não imprimem a mesma impressão, talvez por todas falarem dos mesmos consoles e dos mesmos jogos, dos quais muitos não jogarei por muito tempo. É uma pena que o mercado dos videogames tenha se tornado tão corporativista que até as revistas são compradas pra falar bem de jogos que não são aquelas coisas, mas, como vovó dizia: "Jabá é tão velho que até a minha tataravó fazia".

Diego 'Poeta' Batera

Poderia ser pior...

por Colimar

Já contei essa antes, mas vale a pena ver de novo. Lá pelos idos de 1997-98 (sobre um frio na espinha ao perceber que isso já tem 10 anos O_O) eu era um jogador que tinha uma vista positiva demais sobre os jogos: ninguém dá 1 centavo naquele maldito mas algo de bom tinha nele. Nessa brincadeira, a locadora que freqüentava não via porque comprar aquele jogo que eu tanto insistia, um certo Final fantasy 7... o resultado disso é que um amigo meu quer ter todos os rpgs de ps1 e prossivelmente todos os do 2 também, mas isso já é outra história. A coisa foi que durante a copa de 98 essa locadora teve um upgrade nos seus jogos a partir de uma encomenda direto de São Paulo, no meio dela veio um monte de jogo de Nintendo 64, no meio deles havia um chamado Wetrix. Um dia o eventualmente o aluguei mas fiquei mesmo só um dia com ele, passa o tempo e ali no meio de 99 chegava um fim de semana prolongado. Sexta feira, o que vou alugar? Resolvo dar uma segunda chance para Wetrix, ver que ele tinha algo de bom e lá fui ele. Lembro claramente como cheguei em casa perto das 7 da noite e tinha faltado luz. Vontade de começar a jogar logo, mal sabia o erro que tinha cometido. Batem as 8 horas, a luz volta e já to me perguntando porque aluguei aquela bosta. Sério. Um puzzle onde devemos moldar a superfície para que a água não escape, uma boa sacada, infelizmente uma execução horrível. O game Over chega quando uma certa quantidade de água que caiu fora da arena acumula, mas esse acúmulo é constante. Seria lógico se viesse bloco, bloco, bloco, água, bloco, mas não, a água brota do solo e vaza o tempo todo. A meu ver, a escola Tetris de criação de puzzles deixou uma lição bem clara: a duração do jogo deve ser indefinida, o jogador vai até onde sua habilidade permitir. Esse é o maior problema com Wetrix: o jogador mais habilidoso não consegue ficar mais do que 5 minutos numa partida por causa do sistema defeituoso. E convenhamos, ninguém nesse mundo jogou isso por tempo o suficiente pra ter alguma habilidade. Não jogue.

Castelo de Old

Você talvéz já teve, alguma vez na vida, a infelicidade de folear uma de nossas concorrentes, aquela que costuma trazer mais propagandas de shampoo e relógio do que imagens dos famosos. O foda que além de não ter conteúdo ela se acha pra caralho porque tem um castelo! My god, we have a castle! ¬¬''

Alavancando mais uma vez tal concorrente, NÓS CRIAMOS O NOSSO PRÓPRIO CASTELO!! O fabuloso Castelo de Old Games, onde folgamos enquanto não estamos escrevendo a zine, recebemos celebridades, jogamos videogame até dizer chega, comemos as melhores bundas da praça e enchemos a cara até cair (claro, sem dirigir em seguida :]) e até.. porque não.. num clima mais Bob Marley, Armandinho.. hehe. Infelizmente não podemos dar o endereço dele a vocês, queridos assinantes (por motivos civis e jurídicos né), mas caso algum dia vocês deparem com ele, fiquem a vontade para conhecê-lo! Os talheres estão contados e tal.

O maravilhoso Castelo de Old Games com sua maravilhosa decoração com a imagem da Musa e com as bandeiras de Seu Madruga, Bob Marley (frente), Pato Donald e Joey Ramone (trás)

Silvio Santos tomando umazinha no Castelo

DRAGON BALL Z

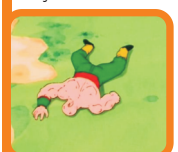
Finalmente os maléficos guerreiros Saiyajins chegam á Terra. A batalha inicia com nossos heróis versus uns monstrinhos brotados do chão chamados Saibaimen. Yamcha é o primeiro a morrer, com raiva disso, Kulilin destrói todos os outros numa tacada só. Enquanto Goku não chega, a situação fica cada vez mais difícil.

CAPÍTULO IV - Nappa, o insano Saiyajin

- O maior dos dois Saiyajins (Nappa) tem um ar de destruição bem maior que seu líder e companheiro (Vegeta). Ele escolhe qual dos cinco guerreiros irá matar primeiro, e escolhe Tenshinhan. Os dois começam o fight e Ten acaba tendo seu braço esquerdo arrancado pelo monstro de bigode. Tenshinhan é massacrado, Kulilin tenta ajudá-lo mas é em vão.

- De repente, Chaozu libera sua fúria e parte para cima de Nappa, agarrando suas costas. Qual seria o plano dele é a dúvida dos outros guerreiros. Chaozu se despede de seu inseparável amigo Tenshinhan e se auto-destrói causando uma baita explosão, visando isto como um recurso de emergência. Porém, o mais incrível de tudo é que sua morte foi em vão. Nappa mostra-se inteirinho após a nuvem de fumaça sumir.

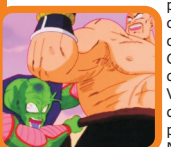
- Tenshinhan desperta sua fúria, pois Chaozu já foi resussitado com as Dragon Balls. Nappa está indo em sua direção para matá-lo também e é atacado de surpresa por Piccolo e Kulilin. Tenshinhan aproveita a deixa para lançar um mortal Kikou-Ho usando suas energias finais e assim morrendo também. Foi outro desperdício, Nappa está inteiro ainda.



- Enquanto isso, Kami-Sama em seu templo pressente que Piccolo (e consequentemente ele) será morto. Nappa se prepara para atacar ele, Kulilin e Gohan mas Vegeta o manda esperar, pois pergunta se o tal Goku que eles estão esperando é o Kakarotto. Ele dá 3 horas até a vinda de Goku.

- 3 horas se passam e Goku não chega. Nappa volta á ação e está pronto pra mutilar os três guerreiros que sobraram (onde diabos está o cagão do Yajirobe?!). Piccolo bola uma estratégia de agarrar o rabo dele enquanto Kulilin e Gohan o atacam, mas como Gohan é medroso demais as chances são de falha. Enquanto isso no outro mundo, Goku finalmente chega ao palácio de Enma-Daio e Kami-Sama o conduz de volta á Terra! No caminho até o campo de batalha ele passa por Karin que dá alguns grãos da semente Senzu.

- O plano de Piccolo falha. Desta vez, não pela falta de coragem do Gohan. O problema é que esses Saiyajins não tem ponto fraco, nem mesmo o rabo que quase matou Raditz. Nappa escolhe Gohan como sua próxima vítima e o ataca com tudo. Kulilin parte pra cima do gorilão, mas tempo depois também é derrotado. Gohan e os outros sentem a presença de Goku chegando. Vegeta analiza com o Scouter e vê que Goku está com um poder de luta de 5 mil (!!!). Vegeta começa a temer que os 4 juntos dariam problemas e manda Nappa executar os três ali, inclusive Piccolo, e diz que no planeta Namek devem haver esferas bem mais poderosas.



- Nappa é atacado pelos três. Acaba se irritando e sua ira faz lançar um golpe mortal em Gohan. Nisso, Piccolo se joga na frente do golpe e...

Continua...

OLD GAMES COSTA A COSTA

Convidado dessa Edição: Faustão

Olá leitores. Hoje a discussão promete pegar fogo! De um lado, uma equipe insana pronta pra sacanear a todo custo. De outro, um cara que está mais falado na mídia que o Alemão do Big Brother (¬¬). É ele; com vocês... Hugo Chávez!

SM: Mas será possível, até aqui.. TINHA QUE SER O CHAVES!! ¬¬

"Tinha que ser o CHAVEZ mesmo!"

HC: Foi sin querer queriendo (?)
SM: Opa, foi mal bro. Te confundi :)
MC: Seu Madruga, comporte-se ou saia da entrevista!
SM: Tá bom, mas não se irrite :P
HC: Ei ustedes, es pra hoy essa puerra??
PD: @##$TEM PRESSA@#$#@ @#NÃO@#,#$RELAXA!!## #@$@VAI UMA@#@# #@BOLACHINHA?#@$
HC: ¬¬' Usted es un pato muy xarope!
PD: #@#AH, CALE@#@# #@A@#$ @#BOCA!!$@@#
MC: (pau malandro, tomou uma do pato :}}) Bom, seu Chávez, a Venezuela fica perto de Suriname? Pode nos confirmar se tal país realmente existe?
HC: Fica no. Mire bien el Google Earth.
BC: O senhor acha que o jogo Bolívia x Venezuela pela Copa América foi um jogo CHÁVEZ para dar MORALES aos dois times?
HC: Qué será que ele quis decir con eso?
DB: agora que perdeu a eleição, que pretende fazer com essa sua cara de resto de lasanha queimada??
HC: Yo no perdi porra ninguna! Usted verá como yo regresarei ao cargo, custe el que custar! O yo no me llamo Chávez!
SM: O que?? Chaves?? TOMA!!
HC: Aii, su viejo loco, o que estas haciendo??
SM: Er.. calma, que depois de casar sara :D
C: Corre um boato de que o senhor começou a fazer um lobby para que o Street Fighter 4 tenha um lutador Venezuelano, é verdade?
HC: A si si, pero quieria que el finale seha igual el de personaje Zangief (sabe, el forton) pero el lutador e yo bailando una Cumbia de la Trigresa del Oriente http://br.youtube.com/watch?v=oAl8RgSQGaA y Las Chicas Terremoto http://br.youtube.com/watch?v=T9-9IQDChSA, estás lihado?
DB: e você vai recorrer à decisão á Roberto Gómez de processá-lo pelo uso do sobrenome Chaves???
SM: Ah, sim, Chaves, vá até a venda da esquina e peça para o dono que...
HC: AI CARAMBA, MÁS CUANTAS VEZES TEREI QUE REPETIR QUE YO NO SOY EL CHAVO DEL 8 MIERDA ¬¬
SM: Ora, mas não se irrite!
M: Mas é verdade que o senhor é casado com a Dona Florinda na vida real?
HC: AI CARAMBA, MAS PEO AMUOR DE DIOS COMO SONS ASNOS ESES PERROS DE MIERDA!! MAS COMO YO VIR PARAR ACÁ NESTE BOLO FECAL SIN PRIECEDIENTES!!!
M: Po, cara, mas você é esquentadinho heim... a propósito, dá pra arrumar uns litros de gasolina aê por um precinho mais camarada? Já que vocês tem de sobra.
HC: Vai-te a la mierda, basura.
PD: ##$#%E@# @#COMO FICA@$@ $@O ACORDO@# #@DO GÁS@##@ @#COM O BRASIL?#@#@
MC: Donald, isso é lá com a Bolívia animal ¬¬
HC: Ora, ja me cansiei! Chao, han se fudier!
MC: Mais um entrevistado insatisfeito.. bom, o que importa é que ainda estamos vivos.
Até a próxima!

Oferendas para a Musa

"Te encontrei
Toda remelenta e estronchada num bar,entregue às bebida
Te cortei os cabelos do sovaco e as unhas do pé
Te chamei de querida
Te ensinei todos os auto-reverse da vida
E o movimento de translação que faz a Terra girar
Te falei que o importante é competir
Mas te mato de pancada se você não ganhar!

Você foi agora a coisa mais importante
que já me aconteceu neste momento em toda a minha vida
Um paradoxo do pretérito imperfeito complexo com a Teoria da Relatividade
Num momento crucial um sábio soube saber que o sabiá sabia assobiar
E quem amafagafar os mafagafinhos bom amafagafigador será

Te falei que o pediatra é o douto responsável pela saúde dos pé
O "zoísta" cuida dos zóios e o oculista,Deus me livre, nunca vão mexer no meu!
Pois pra mim Você é uma besta mitológica
com cabelo pixaim parecida com a Medusa
Eu disse isso pra rimar com a soma dos quadrados dos catetos
Que é igual à porra da hipotenusa

Você foi agora a coisa mais importante
que já me aconteceu neste momento até hoje em toda a minha vida
Um paradoxo do pretérito imperfeito complexo com a Teoria da Relatividade
Num momento crucial um sábio soube saber que o sabiá sabia assobiar
E quem amafagafar os mafagafinhos,bom amafagafigador será

Eu fundei a Associação Internacional de Proteção às Borboletas do Afeganistão
Te provei por B mais C que as meninas dos teus zóio não tem menstruação
Dar um prato de trigo pra dois tigres e ver os bichos brigando é legal que só!
Pois nos "tira e põe, deixa ficar" da vida serei sempre seu escravo-de-Jó

Logo agora que você estava quase entendendo o que eu estou falando
A canção está acabando e o Creuzebeck está baixando ali o voluhume
E você não entende nada mesmo porque quando você estiver em sua casa nesse momento a música vai tá baixinha
E você não vai entender nada mesmo porque não sei por que eu tô falando
esse monte de besteira aqui já q estou...
Porra! Vamo parar com esse papo chato,rapaz!
Eu já não estou agüentando mais,está doendo minha garganta
Eu tenho que fazer ali um gargarejo com vinagre,
soltei um peido aqui dentro (caralho!)
Está fedido o ambiente, meus dentes estão dormentes
Pelo amor de Deus, parem com esta porra!"

Apesar da canção dizer tudo, adorável rainha da Old Games,
tu já jogou Frogger e Yo! Noid? O primeiro é um clássico
que você com certeza adora, mesmo no visual do Atari ver
o sapinho sendo atropelado e virando pasta no meio da rua
me lembram seus olhos, Musa. E caralho, o Yo! Noid do NES...
Você encararia aquelas pizzas todas com os refris dos Bonus?
Porra Musa.. são tantas emoções bicho.. heheh...
Ah Musa.. na real... vai tomar no cu e não enche o saco!
Porra, tu nunca fez um vídeo em nossa homenagem :(

Relógio Rroléx. Possui cronômetro, despertador, toca mp3, recebe chamadas, manda mensagem, tem jogos, roda emulador até Arcade e mostra as horas também. Produto importado diretamente da China. Além de tudo é 5 mil vezes mais barato que aquelas 7 marcas de relógios de comedores de Pringles com Nutella que aparecem na porra da concorrente.

Camelódramo Old Games, Box 56 e 57, terceiro piso.

E-mails

"O seus porra
é real que a zine vai acabar?"
(Gustavo Jean - Acre)

Old Games: Não, não é real, tá ligado?

"Caros bodegueiros
Adorei o blog de vocês ta show de bola pra caralho"
(Vlademir Guilherme - SP)

Old Games: Valeu brother. Fica ligado lá que vai rolar muita coisa ainda!

"Seu Madruga,
ou me paga pelo menos um mês de aluguel ou essa noite não digita em baixo de um teto!!"
(Seu Barriga - México)

Old Games: Aff, vai dar pilha pro seu Madruga pagar algo ¬¬''' ele deve pelo menos 15 conto pra cada um aqui.

"(um monte de quadradinhos)"
(Togayashi Mizuki - Tókio JP)

Old Games: Porra, ninguem instalou fonte japa no pc da zine ainda?! Aff ¬¬'

Queridos Zineiros
Escrevo para reclamar algo muito importante.
Sou assinante desde a edição 24 e quero saber porque a zine não tem um MUSO? Pois fiquem sabendo que é muita falta de respeito vocês colocarem essa mocréia sem sal aí de musa só, viu? Não tem graça, exigo já um muso bem pocado e suado para a zine.
(Pedrinho Alfafa - Pelotas/RS)

Old Games: Err... a reclamação será arquivada no devido lugar.

AMEAÇAS DE MORTE

Para os cotistas que roubaram a minha vaga de direito na UFSC: ESTOU FAZENDO AULAS DE KUNG-FU, PREPAREM-SE - Assinado Mr. B

João, finalizei o Jacinto lá no desfile da Unidos do Javali Grosso, tu és o próximo! Até o carnaval de 2009 fdp!!
Murilo RJH

Geraldo to ligado que passasse a mão na bunda da minha mina lá na Sapucaí, tu tá fudido brother, vou te meter muito chumbo quente na cabeça!!
Horácio G da Costa

Suzete sua piranha vagabunda só sabe passar o dia mandando mensagem pro meu namorado tu vai morrer sua vadia vagabunda!!!
Patrícia S. Prado

Mande sua ameaça também para:
oldgameszine@uol.com.br

Linka Yo!

Galera, não esqueça!

oldgameszine.wordpress.com

bookmark já!

Lá você encontra coisas legais, como:
- Todas as zines para download
- Noticias de games velhos e novos
- Análises e pitacos sobre coisas variadas
- Videos e imagens aleatórias
- Só não tem putaria!

Valeu pessoal!
Qualquer dúvida ou sugestão escrever para
oldgameszine@uol.com.br
ou comente no nosso blog
http://oldgameszine.wordpress.com/

Demais links mostrados nessa edição estarão disponíveis no blog.